

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “KORE WA NANI” UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DI LEMBAGA BUNKA KENKYUUKAI YOGYAKARTA**

## ***INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT “KORE WA NANI” FOR JAPANESE VOCABULARY LEARNING AT BUNKA KENKYUUKAI INSTITUTE YOGYAKARTA***

Oleh: Pitri Indah Nurhasanah, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan,  
email: pitriindahnh@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif kosakata bahasa Jepang level 1 yang layak digunakan untuk peserta kursus di lembaga Bunka Kenkyuukai Yogyakarta. Penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri atas: (1) analysis, (2) design, (3) dan *development & implementation*. Penelitian ini dilakukan di lembaga Bunka Kenkyuukai dengan subjek penelitian peserta kursus level 1. Tahap pengujian kelayakan produk dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Tahap evaluasi dilakukan penilaian oleh peserta kursus sebagai user. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket, dan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini diketahui bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan di lembaga Bunka Kenkyuukai. Multimedia interaktif memiliki nilai skor sebesar 3,245 berdasarkan uji validasi ahli media, 3,81 berdasarkan uji ahli materi dan 0,95 berdasarkan hasil uji coba produk yang berarti layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: multimedia interaktif, bahasa Jepang

### **ABSTRACT**

*The research was aimed to develop an eligible interactive multimedia for 1st level Japanese vocabulary learning at Bunka Kenkyuukai Institute Yogyakarta. This study is a research and development project with ADDIE development model which carried out through several steps: (1) analysis, (2) design, (3) and development & implementation. It was conducted at Bunka Kenkyuukai Institute Yogyakarta with it is student as research subject. The feasibility test conducted by media expert and material expert. The course participant also testing the product as user. Data collection techniques used a questionnaires, and descriptive analysis for data analystis. The results of study showed that the multimedia was eligible to implemented as learning media at Bunka Kenkyuukai. The multimedia scored 3,245 based on media expert validation test, 3,81 at material expert validation test, and 0,95 for product test, which means that the interactive multimedia is categorized as “good” for media learning.*

*Keywords: interactive multimedia, Japanese*

### **PENDAHULUAN**

Teknologi berkembang sejajar dengan meningkatnya kebutuhan umat manusia. Teknologi diciptakan untuk membantu aktivitas manusia agar lebih efektif dan efisien. Keberadaan teknologi elektronik maupun non-elektronik memiliki berbagai macam manfaat sesuai dengan tujuan dikembangkannya teknologi tersebut. Dalam era globalisasi, teknologi dinilai sangat mempengaruhi gaya hidup manusia modern. Pengaruh tersebut memunculkan berbagai macam akibat, yang kemudian dinilai sebagai pengaruh baik dan buruk.

Di sisi lain, teknologi seharusnya tetap dianggap netral karena keberadaannya hanyalah sebagai alat yang memfasilitasi kehidupan manusia.

Salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi adalah bidang pendidikan. Teknologi dalam pendidikan diperkuat dengan adanya bidang khusus yang berkonsentrasi pada pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran, yaitu Teknologi Pendidikan. AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan adalah bidang yang memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan

kinerja dengan menciptakan/mengembangkan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki pedoman khusus supaya dapat digunakan secara tepat, efektif dan efisien.

Perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat modern menuntut bangsa dan negara untuk menguasai informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang tentu memerlukan kesiapan dan kemampuan anggota masyarakatnya berupa daya adaptasi dan daya saing. Pendidikan adalah media strategis untuk melakukan transformasi dalam menyiapkan *human resources*. Keberadaan teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu negara yang memiliki kerja sama dalam bidang pendidikan dengan Indonesia adalah negara Jepang. Melalui beasiswa pemerintah Jepang (Monbukagakusho), sekitar 2500 peserta kursus Indonesia tengah melanjutkan pendidikannya di Jepang. Beasiswa ini tentu banyak diminati masyarakat Indonesia, terutama karena beasiswa ini menyediakan biaya studi dan biaya hidup selama masa studi untuk berbagai jenjang pendidikan mulai dari *undergraduate*. Beasiswa ini mewajibkan calon

pendaftar untuk menguasai Bahasa Jepang dengan tingkat-tingkat tertentu. Adanya syarat penguasaan Bahasa Jepang kemudian difasilitasi dengan banyaknya lembaga kursus yang menyediakan pembelajaran Bahasa Jepang. Salah satunya adalah lembaga Bunka Kenkyuukai Yogyakarta. Sebagai lembaga yang berkecimpung di dunia pendidikan luar sekolah, Bunka Kenkyuukai tentu memiliki kurikulum tersendiri guna melandasi pembelajaran yang berlangsung. Pada level 1, setidaknya ada 324 kosakata Bahasa Jepang yang wajib diingat oleh peserta kursus sebelum naik ke level berikutnya. Kosakata tersebut dibagi ke dalam 7 Bab yang diselesaikan sekitar 1,5 bulan. Keterbatasan waktu tersebut ternyata belum dimanfaatkan secara baik oleh beberapa peserta kursus untuk menghafalkan semua kosakata. Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa pengajar, disimpulkan bahwa kesulitan utama dalam mengajar terletak pada keterbatasan perbendaharaan kata yang dimiliki oleh peserta kursus. Hal ini terjadi karena beberapa peserta kursus tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar Bahasa Jepang di luar waktu pembelajaran. Padahal, untuk mempelajari tata bahasa, peserta kursus perlu memahami kosakata Bahasa Jepang terlebih dahulu.

Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, salah satu cara mengatasi masalah pembelajaran adalah dengan menciptakan inovasi yang baru untuk pembelajaran. Terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan utama terletak pada motivasi belajar peserta kursus di level 1 Bunka Kenkyuukai untuk menghafalkan 324 kosakata. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta kursus adalah dengan cara mengembangkan suatu media

pembelajaran yang menarik. Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2009: 17), salah satu fungsi dari media pendidikan adalah untuk menimbulkan kegairahan belajar. Disebutkan juga bahwa media pembelajaran juga dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan keterbatasan waktu.

Dari hasil observasi media pembelajaran yang tersedia di Bunka Kenkyuukai, terdapat media pembelajaran kartu kosakata. Namun, media pembelajaran tersebut jarang digunakan dengan alasan tidak efektif digunakan di kelas. Hal ini karena waktu pembelajaran yang singkat, sehingga media kartu tersebut dinilai “menggangu” jatah waktu materi yang lain. Media kartu tersebut juga tidak dapat dimainkan secara individual tanpa keterlibatan pengajar karena tidak ada sistem permainan yang jelas yang disertakan pada media kartu tersebut. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran individual yang dapat dimanfaatkan di luar jam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat memberikan interaksi secara langsung kepada user atau pengguna, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas belajar mandiri. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat memuat aspek audio dan visual secara bersamaan tanpa mengesampingkan unsur interaktifnya. Secara umum, kelebihan multimedia interaktif dibanding media pembelajaran lain adalah proses pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan saja meskipun tanpa melibatkan pengajar secara langsung. Penggunaan multimedia interaktif tentu perlu ditunjang dengan fasilitas yang memadai,

seperti komputer maupun perangkat keras lain yang mampu menjalankan media tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani tentang penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang, ditemukan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas X SMAN 1 Bangil. Dengan demikian, multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan kualitas belajar seseorang dalam pembelajaran kosakata, khususnya Bahasa Jepang. Demikianlah menjadi latar belakang peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif kosakata Bahasa Jepang di lembaga Bunka Kenkyuukai Yogyakarta.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau *Research and Development* (RnD). Penelitian dengan metode RnD digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dilakukan dengan analisis kebutuhan hingga uji kelayakan, sehingga diharapkan akan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development & implementation, evaluation*), yang di adaptasi dari buku *Multimedia-based Instructional Design* oleh Lee & Owen. Model ini dipilih karena dianggap lebih tepat dan terarah untuk pengembangan media pembelajaran berbasis web maupun software. Namun penelitian ini dibatasi hingga evaluasi formatif (kelayakan produk) yang berfokus pada kemampuan pengguna

dalam menggunakan produk, sehingga tahapan yang dilaksanakan hanya sampai tahap *development & implementation*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: (1) observasi langsung ke lapangan tempat penelitian dilakukan, (2) wawancara dengan direktur, pengajar, dan peserta didik, (3) dan angket untuk ahli materi, ahli media, dan peserta kursus. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket guna mendapatkan data kelayakan media pembelajaran dan respon penilaian peserta kursus. Angket tersebut antara lain: (1) angket kelayakan multimedia pembelajaran interaktif untuk ahli media, (2) angket kelayakan multimedia pembelajaran interaktif untuk ahli materi, dan (3) angket respon penilaian peserta kursus terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Instrumen untuk validasi ahli menggunakan skala likert, sedangkan untuk peserta kursus menggunakan skala guttman. Data hasil wawancara dengan pengajar di level 1 hingga level 3 dianalisis secara deskriptif. Hasil wawancara tersebut digunakan sebagai data analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Data pengembangan media pembelajaran dari ahli materi, ahli media akan dikumpulkan dan diambil kesimpulan untuk digunakan sebagai landasan perbaikan terhadap setiap komponen media pembelajaran yang telah dibuat. Data pengembangan media ini berupa data kualitatif yang digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dengan kriteria; 1) Sangat Kurang Layak/ Baik/ Sesuai, 2) Kurang Layak/ Baik/ Sesuai, 3) Layak/ Baik/ Sesuai, 4) Sangat Layak/ Baik/ Sesuai. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan memberikan skor pada

kualitatif berdasarkan skala *Likert* yang dikonversikan nilai skala 4.

Data yang didapat kemudian dihitung dengan rumus rata-rata yang dikemukakan oleh Sudjiono (2005:80):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = skor rata-rata tiap aspek kualitas

$\sum x$  = jumlah skor tiap aspek kualitas

$n$  = jumlah penilai

Data kemudian diubah ke dalam bentuk kualitatif dengan mencocokkan tabel kriteria kelayakan bahan ajar menurut Widoyoko (2012: 108) pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Bahan Ajar

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat Kurang Baik	

Angket respon peserta kursus terhadap media pembelajaran dilakukan setelah peserta kursus melakukan ujicoba terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini menggunakan skala Guttman. Media pembelajaran akan direvisi untuk setiap kategori jika peserta didik yang menjawab negatif lebih dari 50%. Hasil dari angket akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan agar layak digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.

Data respon peserta kursus kemudian dilakukan analisis ke dalam bentuk kualitatif menggunakan skala guttman, dengan kriteria penilaian pada tabel 4 menurut Widoyoko (2012: 109) yaitu:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Produk Ujicoba

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
1	$0.5 < \bar{x} \leq 1$	Setuju	Layak
0	$0 < \bar{x} \leq 0.5$	Tidak setuju	Tidak Layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis memiliki 2 langkah pokok, yaitu tahap analisis kebutuhan dan analisis awal akhir. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan permasalahan yang akan diangkat ke dalam penelitian. Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap direktur utama lembaga dan 3 pengajar dari 3 level berbeda, yaitu level 1, 2 dan 3. Hal pertama yang dilakukan dalam proses analisis kebutuhan adalah menentukan kondisi awal. Dari hasil wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa mayoritas peserta kursus berlatar belakang mahasiswa didik atau setingkat usia dewasa awal. Peserta kursus dikelompokkan dalam kelas level tertentu berdasarkan *placement test* yang dilakukan saat pendaftaran. Apabila calon peserta kursus belum pernah mengikuti kelas bahasa Jepang sebelumnya, maka peserta kursus berada di level 1 tanpa melakukan *placement test*. Pembelajaran di lembaga Bunka Kenkyuukai berdasarkan kurikulum yang ada dalam paket buku *Minna no Nihongo*. Permasalahan pembelajaran yang ditemukan dalam proses wawancara, yaitu: 1) Terkadang pembelajaran tidak selesai tepat pada waktunya dan menyebabkan target pencapaian pembelajaran tidak terpenuhi, 2) Sulitnya mengajar tata bahasa kepada peserta kursus yang tidak menguasai kosakata, 3)

Adanya peserta kursus asing yang belum lancar berbahasa Indonesia, 4) Peserta kursus level tinggi belum tentu menguasai kosakata di level dasar, 5) Kemampuan peserta kursus yang berbeda-beda dalam menghafal kosakata.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti kemudian membuat urutan prioritas permasalahan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan pada buku panduan mengajar *Minna no Nihongo*, peneliti memutuskan bahwa permasalahan yang bersifat segera adalah perbendaharaan kosakata peserta kursus. Hal ini karena apabila peserta kursus tidak menguasai perbendaharaan kosakata dasar di level awal, maka akan berimbas pada sulitnya pengajar dalam mengajarkan tata bahasa. Kesulitan ini kemudian akan menimbulkan permasalahan berikutnya yaitu kurangnya waktu pembelajaran untuk menjelaskan materi pada seluruh bab. Bahkan, permasalahan kosakata ini juga ditemui di level 3 yang seharusnya sudah siap untuk membaca *kanji* (aksara Jepang), bukan hanya *romaji*, *hiragana*, atau *katakana* lagi. Atas dasar demikian, peneliti menetapkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang level 1 (dasar) sebagai masalah yang diangkat dalam penelitian.

Setelah menetapkan permasalahan, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis awal akhir. Analisis awal akhir bertujuan untuk memperdalam informasi yang berhubungan dengan permasalahan pembelajaran. Peneliti melakukan analisis yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat, yaitu analisis sasaran, teknologi, tugas & kejadian penting, situasi, dan media.

Dalam analisis sasaran, diketahui bahwa sasaran penelitian adalah peserta kursus lembaga Bunka Kenkyuukai yang mayoritas berusia dewasa

awal. Pekerjaan sasaran paling banyak adalah sebagai mahapeserta didik, atau lulusan sarjana strata-1 yang sedang bersiap pergi ke Jepang. Dalam analisis teknologi, diketahui terdapat satu unit *personal computer* (PC) di dalam kelas beserta *speaker* guna mendengarkan audio pembelajaran penyerta buku *Minna no Nihongo*. Komputer dapat dijalankan dengan baik tanpa kendala dalam memutar audio, dan audio pembelajaran standar penyerta buku juga berkualitas baik. Pengajar dan peserta kursus mampu menjalankan komputer, meskipun belum tentu memiliki komputer pribadi. Selain itu, baik pengajar dan peserta kursus, keduanya memiliki *smartphone* android dan aktif menggunakannya setiap hari. Analisis tugas dan kejadian penting mengungkapkan bahwa tugas belajar yang harus dikuasai oleh peserta kursus adalah menguasai kosakata dasar bahasa Jepang. Kosakata dasar bahasa Jepang dikategorikan dalam level 1 dalam buku *Minna no Nihongo*. Jumlah kosakata dasar yang harus dikuasai oleh peserta kursus level 1 adalah kurang lebih sebanyak 324 kata. Kosakata ini dibagi menjadi 7 bab yang harus diselesaikan selama 20 kali pertemuan atau sekitar 1,5 bulan. Materi yang diangkat dalam penelitian ini kemudian di sederhanakan menjadi kosakata kata benda bahasa Jepang. Hal ini diputuskan karena kosakata yang paling jarang mendapatkan pengulangan di setiap babnya adalah kata benda. Misalnya, kata *hai* (iya) dan *daigaku* (universitas). Keduanya merupakan kosakata dasar yang wajib dikuasai di bab 1. Namun di bab selanjutnya, pengulangan kata *hai* (iya) dan *daigaku* (universitas) tidak sama. *Hai* (iya) yang merupakan non-kata benda mendapatkan pengulangan hampir di setiap bab, sedangkan *daigaku* (universitas)

hanya di ulang tergantung konteks tata bahasa di bab lain. Hal ini menunjukkan kata benda lebih riskan untuk hilang dari memori peserta kursus karena kurangnya unsur pengulangan di setiap babnya. Pada analisis situasi, diketahui bahwa lingkungan pembelajaran yang berupa kelas memiliki fasilitas yang cukup untuk pembelajaran kelas kecil. Suasannya sangat mendukung untuk pembelajaran, tidak terlalu ramai dan sejuk. Terdapat satu unit komputer di setiap ruang kelas, disertai dengan database media audio pembelajaran bawaan buku *Minna no Nihongo*. Dan pada analisis media, peneliti memutuskan bahwa media yang paling cocok untuk digunakan dalam meningkatkan performa pembelajaran adalah multimedia interaktif berbasis *smartphone* android. Multimedia interaktif dimaksudkan supaya dapat digunakan sebagai pembelajaran individual/mandiri. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia interaktif ini dapat dilakukan tanpa harus berada di dalam kelas dan didampingi oleh pengajar. Penetapan jenis media ini berdasarkan pengamatan pribadi peneliti dalam menilai beberapa media yang sudah tersedia di lembaga. Audio pembelajaran standar bawaan buku *Minna no Nihongo* dinilai cukup berkualitas, namun tidak dapat digunakan untuk belajar mandiri. Terdapat juga media pembelajaran kartu kosakata. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar, media pembelajaran tersebut dinilai kurang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam segi waktu dan membutuhkan peran serta pengajar dalam menggunakan media. Kosakata kurang komunikatif dan tidak dapat digunakan untuk belajar secara mandiri. Hal itu karena tidak disertai instruksi khusus bagaimana cara memainkan kartu permainan. Kartu juga tidak

dilengkapi dengan cara pengucapan kosakata yang terutama akan menyulitkan peserta kursus di level dasar. Peneliti juga menganalisis buku *Minna no Nihongo (Romaji)* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Buku *Minna no Nihongo (Romaji)* yang dijadikan pegangan pembelajaran pun tidak disertai dengan makna setiap kosakata, sehingga menyulitkan peserta kursus untuk menghafal secara mandiri. Dengan demikian, media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang dapat digunakan secara mandiri di *smartphone* android dianggap paling efektif untuk menyelesaikan permasalahan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Tahap desain menghasilkan rancangan dan garis besar produk yang akan dikembangkan, meliputi GBIPM, *Flowchart*, *Storyboard*, dan rancangan isi materi. Perancangan isi materi dilakukan dengan cara diskusi kelompok terarah atau *focus group discussion* (FGD). Pembuatan garis besar isi program media (GBIPM) dimaksudkan guna menjabarkan detail isi multimedia interaktif yang akan dikembangkan. GBIPM berisi judul, tujuan, sasaran, dan materi yang ada dalam produk. GBIPM akan menjadi panduan dalam pengembangan media. *Flowchart* adalah gambaran alur dari program multimedia interaktif yang akan dikembangkan. *Flowchart* dapat memperjelas alur navigasi program. *Storyboard* adalah rancangan tampilan yang mendeskripsikan konten media pembelajaran yang akan dibuat. Kegunaan *storyboard* adalah untuk mempermudah pengaturan *layout* dan konten pada produk, sehingga multimedia interaktif dapat memiliki kesan harmonis pada setiap tampilan antar halaman. Dalam *storyboard* akan dipaparkan rincian konten yang mengisi tiap halaman

multimedia. Rincian tersebut berisi *layout* halaman, *sound*, dan tombol navigasi. Dari hasil FGD, materi yang terdapat dalam multimedia berupa kosakata sebanyak 120 kata. Rancangan isi materi dibuat dalam bentuk tabel yang terdiri dari kata benda, *hiragana/katakana*, dan arti dalam bahasa Indonesia. Materi yang diambil berasal dari buku pegangan *Minna no Nihongo (Romaji)* yang selalu digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap pengembangan dan implementasi mulai dilakukan bentuk realisasi dari rancangan media di tahap desain. Proses pembuatan produk menggunakan perangkat lunak *Construct 2*. Tahapan ini juga melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media berasal dari pakar multimedia, sedangkan ahli materi berasal dari pakar pendidikan bahasa Jepang. Hasil penilaian dari para ahli kemudian menjadi bahan untuk memperbaiki produk di revisi tahap I. Pengembangan produk awal meliputi pembuatan halaman pembuka, menu utama, latihan, tujuan dan petunjuk, materi, dan informasi. Tahap validasi dilakukan setelah pengembangan produk awal selesai. Produk awal multimedia interaktif diujicobakan kepada dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media yaitu seorang dosen Teknologi Pendidikan, sedangkan ahli materi yaitu seorang dosen Bahasa Jepang. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif dan akan dijadikan pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan. Berikut adalah hasil penilaian ahli media tahap I:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No.	Aspek	$\Sigma$ Indikator	$\bar{x}$ Nilai	Kategori
1	Desain Pesan Pembelajaran	4	2,75	Layak
2	Tampilan Program	10	2,8	Layak
3	Penggunaan Bahasa	1	3	Layak
4	Perangkat Lunak	7	3,14	Layak
<b>Skor keseluruhan</b>			<b>2,92</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media pada tahap I memperoleh skor rata-rata 2,92 kategori layak dengan revisi. Adapun saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media adalah: (1) *splash screen* identitas universitas dibuat lebih menarik, (2) menu diurutkan menurut prioritas, (3) konfirmasi keluar, (4) ukuran tulisan dimaksimalkan; tetap diatur ruang kosong, jangan terlalu sempit tapi tidak terlalu lebar, (5) icon/kode disesuaikan dengan kaidah yang biasa digunakan; untuk mempermudah penggunaan perangkat lunak, (6) petunjuk dan tujuan diperjelas, (7) memperjelas tombol cek atau lanjut di halaman latihan.

Adapun hasil dari penilaian ahli materi tahap I adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No.	Aspek	$\Sigma$ Indikator	$\bar{x}$ Nilai	Kategori
1	Pembelajaran	8	3,875	Layak
2	Isi/Materi	12	3,67	Layak
<b>Skor keseluruhan</b>			<b>3,77</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap 1 secara keseluruhan skor mendapatkan nilai rata-rata 3,77 kategori layak. Namun direvisi karena ada saran dari ahli materi. Komentar dan

saran ahli materi dalam menilai multimedia kosakata bahasa Jepang adalah untuk pelafalan diganti menggunakan sumber utama (*native*) yang berdasarkan *Japan Foundation* (JF).

Revisi produk tahap I kemudian dilakukan berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi. Perbaikan produk dari ahli media meliputi *splash screen*, *layout* menu utama, tombol konfirmasi keluar, ukuran huruf, penggunaan *icon*/kode, dan tombol cek/lanjut. Sedangkan revisi dari ahli materi adalah pelafalan pada materi diganti dengan narator *native* Jepang. Audio yang diambil adalah *source* asli dari audio pembelajaran bawaan buku Minna no Nihongo yang dipotong-potong sesuai kebutuhan kata.

Revisi tahap II dilakukan setelah produk hasil revisi tahap I diserahkan dan dinilai oleh para ahli. Berikut adalah penilaian oleh ahli media tahap II:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No.	Aspek	$\Sigma$ Indikator	$\bar{x}$ Nilai	Kategori
1	Desain Pesan Pembelajaran	4	3,25	Layak
2	Tampilan Program	10	3,3	Layak
3	Penggunaan Bahasa	1	3	Layak
4	Perangkat Lunak	7	3,43	Layak
<b>Skor keseluruhan</b>			<b>3,245</b>	<b>Layak</b>

Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media pada tahap II memperoleh skor rata-rata 3,245 kategori layak tanpa revisi. Adapun revisi tahap II ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No.	Aspek	$\Sigma$ Indikator	$\bar{x}$ Nilai	Kategori
1	Pembelajaran	8	3,875	Layak
2	Isi/Materi	12	3,75	Layak
<b>Skor keseluruhan</b>			3.81	Layak

Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap II memperoleh skor rata-rata 3,81 dan dinyatakan layak tanpa revisi dan multimedia interaktif kosakata bahasa Jepang siap untuk diujicobakan kepada peserta kursus.

Pada tahap evaluasi, dilakukan ujicoba lapangan kepada peserta kursus. Uji coba hanya dilaksanakan uji coba lapangan karena keterbatasan jumlah peserta kursus level 1 di lembaga Bunka Kenkyuukai. Ujicoba lapangan dilakukan pada 10 peserta kursus level 1 baik kelas reguler maupun kelas privat. Ujicoba ini menghasilkan respons penilaian peserta kursus terhadap produk yang dikembangkan. Data respons tersebut selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui respons penilaian multimedia interaktif di lapangan. Berikut adalah data respons penilaian berdasarkan ujicoba lapangan.

Tabel 7. Data Ujicoba Lapangan

No.	Aspek	$\Sigma$ Indikator	$\bar{x}$ Nilai	Kategori
1	Materi	6	60	Layak
2	Media	4	38	Layak
3	Pembelajaran	3	26	Layak
<b>Skor keseluruhan</b>			<b>124/13x10</b>	Layak
			<b>0,95</b>	

Hasil ujicoba lapangan menunjukkan bahwa respons penilaian peserta didik secara keseluruhan memiliki rerata 0,95, sehingga multimedia interaktif

masuk dalam kategori layak sebagai multimedia interaktif kosakata bahasa Jepang.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif kosakata bahasa Jepang level 1 yang dikembangkan layak digunakan untuk peserta kursus di lembaga Bunka Kenkyuukai Yogyakarta. Kualitas multimedia interaktif kosakata bahasa Jepang untuk level 1 di lembaga Bunka Kenkyuukai Yogyakarta memiliki nilai skor sebesar 3,245 berdasarkan uji validasi ahli media, 3,81 berdasarkan uji ahli materi dan 0,95 berdasarkan hasil uji coba lapangan yang berarti layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) adanya pengembangan produk untuk level 2 dan seterusnya, karena aplikasi sejenis untuk menghafalkan kosakata sangat dibutuhkan untuk pembelajaran yang menggunakan buku *Minna no Nihongo* berstandar *Japan Foundation*, (2) adanya pengembangan produk untuk *cross-platform*, sehingga memungkinkan pengguna non-android untuk memanfaatkan media pembelajaran, (3) bagi lembaga Bunka Kenkyuukai yang merupakan lokasi penelitian, hendaknya tetap mempromosikan aplikasi kepada peserta kursus supaya manfaat dari aplikasi dapat terus dimanfaatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Bunka Kenkyuukai. *Minna no Nihongo 1 (Romaji)*. Yogyakarta: Bunka Kenkyuukai

Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Fitriyani, N.Z. (2013). *Pengembangan Multimedia Permainan Interaktif Search and Find Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata [語彙ごい] Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN 1 Bangil. Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya.

Lee.W.W. & Owen. D.L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design, (2nd Ed)*. San Francisco: Pfeiffer.

Kedutaan Besar Jepang di Indonesia. *Beasiswa Pemerintah Jepang*. Diakses tanggal 20 Februari 2017 dari <http://www.id.emb-japan.go.jp/sch.html>

Sadiman, Arief S. dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press

Sudijono, Anas. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Paja Grafindo Persada.

Widoyoko, Eko P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yogyakarta dan lulus pada tahun 2010, di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMK N 7 Yogyakarta Jurusan Multimedia dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun yang sama, penulis berkesempatan melanjutkan pendidikan Sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Saat ini penulis aktif bekerja sebagai staf media di Yayasan Senyum Kita yang berfokus pada pendidikan yatim, dhuafa, dan difabel. Penulis juga sedang merintis sebuah studio produksi aplikasi untuk tujuan pendidikan di kediamannya.

## **BIODATA PENULIS**

Nama lengkap penulis adalah Pitri Indah Nurhasanah. Penulis lahir di Malang, 31 Mei 1995. Penulis merupakan anak sulung dari dua bersaudara pasangan Bapak Tomi Santoso dan Ibu Ina Wijayanti. Saat ini penulis beralamat di Jalan Veteran 100 Yogyakarta.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SD Muhammadiyah Sokonandi dan lulus pada tahun 2007, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 4